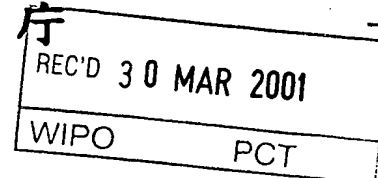


15.03.01 #2

日本国特許

PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

JP01/2054



KU

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application:

2000年 3月15日

出願番号
Application Number:

特願2000-077854

出願人
Applicant(s):

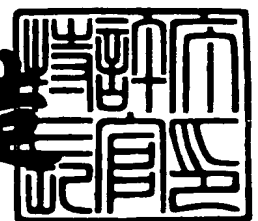
ソニー株式会社

PRIORITY DOCUMENT
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN
COMPLIANCE WITH
RULE 17.1(a) OR (b)

2001年 1月12日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

及川耕造



出証番号 出証特2000-3111332

【書類名】 特許願
【整理番号】 0000175902
【提出日】 平成12年 3月15日
【あて先】 特許庁長官 殿
【国際特許分類】 A63F 9/22

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 小林 洋一

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 中村 正人

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 宇田川 浩

【発明者】

【住所又は居所】 東京都品川区北品川 6 丁目 7 番 3 5 号 ソニー株式会社
内

【氏名】 上田 理

【特許出願人】

【識別番号】 000002185

【氏名又は名称】 ソニー株式会社

【代表者】 出井 伸之

【代理人】

【識別番号】 100067736

【弁理士】

【氏名又は名称】 小池 晃

【選任した代理人】

【識別番号】 100086335

【弁理士】

【氏名又は名称】 田村 榮一

【選任した代理人】

【識別番号】 100096677

【弁理士】

【氏名又は名称】 伊賀 誠司

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 019530

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9707387

【ブルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ビデオゲームシステム及びサービスプロバイダ

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ネットワークを介して接続されるサービスプロバイダとビデオゲーム装置からなるビデオゲームシステムにおいて、

上記ビデオゲーム装置は、ビデオゲームプログラム記録媒体からビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、上記ネットワークを介して上記サービスプロバイダにアクセスして上記ビデオゲームソフトプログラムの顧客登録を行う顧客登録制御手段と、上記ビデオゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、上記ネットワークを介して上記サービスプロバイダにアクセスし、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記サービスプロバイダから取得する制御を行う制御手段と、上記サービスプロバイダから取得した特典情報を印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備え、

上記サービスプロバイダは、ビデオゲームのゲームステージに対応した特典情報が登録される特典データベースと上記ビデオゲームの顧客情報が登録される顧客データベースを管理するデータベース管理手段と、上記ネットワークを介して接続されたビデオゲーム装置からの上記顧客情報に基づくアクセスを受け付けて、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記データベース管理手段により取り出し、上記特典情報を配信する制御を行う配信制御手段とを備えることを特徴とするビデオゲームシステム。

【請求項 2】 上記サービスプロバイダは、上記特典情報を印刷可能にする印刷制御プログラムを上記配信制御手段により上記特典情報に付加して配信することを特徴とする請求項 1 記載のビデオゲームシステム。

【請求項 3】 上記サービスプロバイダは、さらに広告情報が登録される広告データベースを上記データベース管理手段により管理し、上記配信制御手段により上記特典情報に広告情報を付加して配信することを特徴とする請求項 1 記載のビデオゲームシステム。

【請求項4】 上記サービスプロバイダは、上記配信制御手段により上記特典情報に識別情報を付加して配信することを特徴とする請求項1記載のビデオゲームシステム。

【請求項5】 上記特典情報に基づく特典が行使される際に、上記特典情報に付加された識別情報に基づいて、上記特典情報の有効性を上記識別情報に基づいて判定を上記ネットワークを介して通知する有効性判定手段をさらに備えることを特徴とする請求項4記載のビデオゲームシステム。

【請求項6】 ビデオゲームのゲームステージに対応した特典情報が登録される特典データベースと上記ビデオゲームの顧客情報が登録される顧客データベースを管理するデータベース管理手段と、

上記ネットワークを介して接続されたビデオゲーム装置からの上記顧客情報に基づくアクセスを受け付けて、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記データベース管理手段により取り出し、上記特典情報を配信する制御を行う配信制御手段とを備える

ことを特徴とするサービスプロバイダ。

【請求項7】 上記配信制御手段は、上記特典情報を印刷可能にする印刷制御プログラムを上記特典情報に付加して配信することを特徴とする請求項6記載のサービスプロバイダ。

【請求項8】 さらに広告情報が登録される広告データベースを上記データベース管理手段により管理し、上記配信制御手段により上記特典情報に広告情報を付加して配信することを特徴とする請求項6記載のサービスプロバイダ。

【請求項9】 上記配信制御手段により上記特典情報に識別情報を付加して配信することを特徴とする請求項6記載のサービスプロバイダ。

【請求項10】 上記特典情報に基づく特典が行使される際に、上記特典情報に付加された識別情報に基づいて、上記特典情報の有効性を上記識別情報に基づいて判定を上記ネットワークを介して通知する有効性判定手段をさらに備えることを特徴とする請求項9記載のサービスプロバイダ。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ネットワークを介して接続されるサービスプロバイダとビデオゲーム装置からなるビデオゲームシステム及びサービスプロバイダに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来より、家庭用のビデオゲームには、オートバイや車のレースを行うゲーム、プレイヤーの操作によって動くキャラクタと敵対する戦闘キャラクタとが戦うロール・プレイング・ゲームなどがある。このようなビデオゲームでは、プレイヤーがゲームステージをクリアすることにより次のゲームステージに進み、最終ステージをクリアすることによりゲーム終了となる。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】

ところで、従来の家庭用ビデオゲーム装置は、ゲームの進行に伴って変化する画面や音を楽しむことができるものにすぎなかった。また、ゲームの最終ステージまでクリアしたり、高得点をあげたとしても、それを照明する証明書などを取得することはできなかった。

【0004】

このような従来の実状に鑑み、本発明の目的は、ゲームステージをクリアすると、プレイヤーにとって価値のある特典情報を出力することができるようにしたビデオゲームシステム及びサービスプロバイダを提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】

本発明は、ネットワークを介して接続されるサービスプロバイダとビデオゲーム装置からなるビデオゲームシステムにおいて、上記ビデオゲーム装置は、ビデオゲームプログラム記録媒体からビデオゲームソフトプログラムを読み出すビデオゲームソフトプログラム読出手段と、上記ネットワークを介して上記サービスプロバイダをアクセスして上記ビデオゲームソフトプログラムの顧客登録を行う

顧客登録制御手段と、上記ビデオゲームソフトプログラム読出手段により読み出されたビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させ、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、上記ネットワークを介して上記サービスプロバイダをアクセスし、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記サービスプロバイダから取得する制御を行う制御手段と、上記サービスプロバイダから取得した特典情報を印刷データに変換して出力する印刷制御手段とを備え、上記サービスプロバイダは、ビデオゲームのゲームステージに対応した特典情報が登録される特典データベースと上記ビデオゲームの顧客情報が登録される顧客データベースを管理するデータベース管理手段と、上記ネットワークを介して接続されたビデオゲーム装置からの上記顧客情報に基づくアクセスを受け付けて、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記データベース管理手段により取り出し、上記特典情報を配信する制御を行う配信制御手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 0 6 】

また、本発明に係るサービスプロバイダは、ビデオゲームのゲームステージに対応した特典情報が登録される特典データベースと上記ビデオゲームの顧客情報が登録される顧客データベースを管理するデータベース管理手段と、上記ネットワークを介して接続されたビデオゲーム装置からの上記顧客情報に基づくアクセスを受け付けて、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記データベース管理手段により取り出し、上記特典情報を配信する制御を行う配信制御手段とを備えることを特徴とする。

【 0 0 0 7 】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の実施の形態について図面を参照して詳細に説明する。

【 0 0 0 8 】

本発明は、例えば図 1 に示すような構成の家庭用ゲームシステム 1 0 0 に適用される。

【 0 0 0 9 】

この家庭用ゲームシステム 1 0 0 は、ネットワーク 1 0 を介して接続されるサ

ービスプロバイダ20、ビデオゲーム装置30、業者40及び店舗50からなる。

【0010】

上記サービスプロバイダ20は、そのハードウェア構成を図2のブロック図に示すように、内部バスを介して互いに接続されたプロセッサ21、ハードディスクドライブ22、メモリ23、メモリ管理部24、I/Oコントローラ25やネットワークアダプタ26等を備え、ビデオゲームのゲームステージに対応した特典情報が登録される特典データベースと上記ビデオゲームの顧客情報が登録される顧客データベースを管理する広告情報が登録される広告データベースを管理し、ネットワーク10を介して接続されたビデオゲーム装置30からアクセスを受け付けて、上記ビデオゲーム装置30においてクリアされたゲームステージに対応する特典情報をデータベースから取り出して配信するための、データベース管理機能、画像処理機能、データベース検索機能、データ入出力機能やネットワーク管理機能が上記ハードウェアを用いてソフトウェアにより実現されている。

【0011】

上記ビデオゲーム装置30は、ビデオゲームソフトプログラムが記録されたCD-ROMやDVDなどのビデオゲームプログラム記録媒体60から読み出されるビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行させるものであって、そのハードウェア構成を図3のブロック図に示すように、内部バスを介して互いに接続されたプロセッサ31、ディスクドライブ32、メモリ33、メモリ管理部34、I/Oコントローラ35やネットワークアダプタ36等を備え、上記ネットワーク10を介して上記サービスプロバイダ20にアクセスして上記ビデオゲームソフトプログラムの顧客登録を行い、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、上記サービスプロバイダ20にアクセスし、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記サービスプロバイダ20から取得し印刷データに変換して出力するための入出力機器管理機能、画像処理機能、サウンド処理機能、画像表示制御機能、プリンタ制御機能やネットワーク管理機能が上記ハードウェアを用いてソフトウェアにより実現されている。このビデオゲーム装置30には、コントローラ37、画像表示装置38、プリンタ装置39

等が接続されている。

【0012】

この家庭用ゲームシステム100では、図4のフローチャートに示す手順に従ってユーザ登録処理が行われる。すなわち、上記ビデオゲーム装置30のユーザすなわちゲームプレーヤは、上記ネットワーク10を介して上記サービスプロバイダ20をアクセスし、自己のプロフィールと購入したビデオゲームプログラム記録媒体60に記録されているビデオゲームソフトプログラムの識別情報等を上記サービスプロバイダ20に送り、顧客データベースに顧客登録を行う（ステップS1）。上記サービスプロバイダ20は、上記顧客データベースにビデオゲームの顧客情報が登録されると、ユーザIDを発行し、パスワードを設定する（ステップS2）。

【0013】

また、この家庭用ゲームシステム100では、図5のフローチャートに示す手順に従って特典情報登録処理が行われる。すなわち、広告や販売促進を行おうとする業者40は、上記ネットワーク10を介して上記サービスプロバイダ20をアクセスし、業者登録を行い（ステップS11）、広告、プロモーションとする商品の情報（商品名、特徴、価格、割引率、買える場所、画像等）等を広告データベースや特典データベースに登録する（ステップS12）。ゲームソフトメーカーが、新作ソフト情報、発売日、割引情報等を登録することもできる。上記広告データベースや特典データベースへの登録内容の更新処理は、適宜行うことができ、また、オフラインで行うこともできる。

【0014】

ここで、上記ビデオゲームプログラム記録媒体60には、図6に示すように、ビデオゲームソフトプログラム本体60Aと、ビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージをクリアしたときに、サービスプロバイダ20をアクセスしてクリアしたゲームステージに対応する特典情報を取得して印刷するための識別情報60Bと、特典情報を印刷可能にする印刷制御プログラム60Cを含むコンピュータにより読み取り実行可能なビデオゲームソフトプログラムが記録されている。

【 0 0 1 5 】

このビデオゲーム装置 3 0 では、ディスクドライブ 3 2 により CD-ROM や DVD などのビデオゲームプログラム記録媒体 6 0 からビデオゲームソフトプログラムがメモリ 3 3 に読み出されて、プロセッサ 3 1 により上記ビデオゲームソフトプログラムにより実行されることによって、ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームの進行に伴い映像や音が生成される。また、I/O コントローラ 3 5 は、プレイヤーがパッド、ボタン、レバー等の図示しない操作手段を操作した状態を検出してプロセッサ 3 1 に伝達する。

【 0 0 1 6 】

上記ビデオゲーム装置 3 0 のプロセッサ 3 1 は、上記ビデオゲームソフトプログラムを実行することにより、例えば図 7 のフローチャートに示す手順に従ってビデオゲームの進行させるゲームモードの制御動作を行う。

【 0 0 1 7 】

すなわち、上記プロセッサ 3 1 は、ビデオゲームソフトプログラムの実行開始に、ステージ番号 N を設定して（ステップ S 2 1）、ステージ番号 N のゲームステージのゲームを実行する（ステップ S 2 2）。

【 0 0 1 8 】

次に、ステージ番号 N のゲームステージがクリアされたか否かを判定する（ステップ S 2 3）。このステップ S 2 3 における判定結果が NO すなわちクリアされていないときには上記ステップ S 2 2 に戻り、ステップ S 2 2、ステップ S 2 3 を繰り返し行うことにより、ステージ番号 N のゲームステージのゲームの実行を継続する。そして、ステップ S 2 3 における判定結果が YES すなわちステージ番号 N のゲームステージがクリアされると、特典モードの処理に入る（ステップ S 2 4）。

【 0 0 1 9 】

この特典モードの処理では、図 8 に示すように、上記プロセッサ 3 1 は、先ず、上記ディスクドライブ 3 2 を制御して、クリアされたステージ番号 N のゲームステージに対応する識別情報 6 0 B を上記ビデオゲームプログラム記録媒体 6 0 から読み出す（ステップ S 3 1）。さらに、ネットワークアダプタ 3 6 を介して

、上記識別情報に基づいてサービスプロバイダ 2 0 をアクセスして特典情報取得要求を行い（ステップ S 3 2）、サービスプロバイダ 2 0 からのユーザ認証要求に応じてユーザ I D、ソフト I D やパスワード等を送信する（ステップ S 3 3）。

【 0 0 2 0 】

次に、サービスプロバイダ 2 0 から特典内容を示す情報を受信して特典選択画面を表示し、ユーザに選択を促す（ステップ S 3 4）、ユーザによる選択情報をサービスプロバイダ 2 0 に送信する（ステップ S 3 5）。そして、上記選択情報により選択した特典情報を上記サービスプロバイダ 2 0 から受信する（ステップ S 3 6）。

【 0 0 2 1 】

さらに、上記ビデオゲーム装置 3 0 のプロセッサ 3 1 は、上記サービスプロバイダ 2 0 から取得した特典情報を印刷データに変換する（ステップ S 3 7）。

【 0 0 2 2 】

次に、上記プロセッサ 3 1 は、上記ディスクドライブ 3 2 によりビデオゲームプログラム記録媒体 6 0 から読み出される印刷制御プログラム 6 0 C に含まれるプリンタドライバを取り出し、このプリンタドライバにしたがって上記印刷データをプリンタ装置 3 9 に送り出してプリントを実行し（ステップ S 3 8）、正常に印刷終了したか否かを判定する（ステップ S 3 9）。このステップ S 3 9 における判定結果が N O すなわち正常に印刷終了できなかったときには上記ステップ S 3 8 に戻り、再度プリントを実行する。

【 0 0 2 3 】

そして、上記ステップ S 3 9 における判定結果が Y E S すなわち正常に印刷終了したときに、特典モードの処理を終了して、上記ゲームモードに復帰して、 $N = N + 1$ すなわちステージ番号 N を 1 インクリメントし（ステップ S 2 5）、ゲームを終了する選択がなされた否かを判定する（ステップ S 2 6）。このステップ S 2 6 における判定結果が Y E S すなわちゲームを終了する選択がなされた場合にはゲームを終了し、また、判定結果が N O すなわちゲームを継続する選択がなされた場合には、また、ステップ S 2 2 に戻って、次のステージ番号 N のゲー

ムステージのゲームを実行する。

【0024】

上記ビデオゲーム装置30のプロセッサ31による特典モードの処理に対して、上記サービスプロバイダ20のプロセッサ21は、図9のフローチャートに示す手順にしたがって特典発行処理を行う。

【0025】

すなわち、上記サービスプロバイダ20のプロセッサ21は、ネットワーク10を介して接続されたビデオゲーム装置30からの特典情報取得要求を受け付けると（ステップS41）、上記ビデオゲーム装置30に対してユーザ認証要求を行い（ステップS42）、上記ビデオゲーム装置30から送られてくるユーザID、ソフトIDやパスワード等に基づいて、正規ユーザであるか否かの判定処理を行う（ステップS43）。

【0026】

次に、上記ステップS43における判定結果がYESすなわち正規ユーザである場合には、顧客データベースに登録されている顧客情報及び上記識別情報に基づいて上記ビデオゲーム装置30においてユーザによりクリアされたステージ番号Nのゲームステージに対応する特典情報としてユーザに提供可能な特典情報を検索し（ステップS44）、提供可能な特典内容をユーザに提示する（ステップS45）。例えば、フライトシュミレーションゲームでは、無事着陸した空港の土産店の広告やクーポン券などを提示する。このとき、正規ユーザがクリアしたゲーム名、レベルなどユーザの嗜好分析に役立つデータをビデオゲーム装置30から取得して顧客データベースに登録する。

【0027】

そして、ユーザから所望の特典の選択情報を受け付け（ステップS46）、受け付けた選択情報にしたがってデータベースから特典情報を取り出し（ステップS47）、取り出した特典情報に正当性を判定するための識別情報を付加してネットワークアダプタ26を介して配信する（ステップS48）。

【0028】

なお、上記ステップS43における判定結果がNOすなわち認証が適性に行わ

れない場合には、上記特典情報取得要求に対する処理を終了する。

【 0 0 2 9 】

すなわち、この家庭用ゲームシステム 1 0 0 において、ビデオゲーム装置 3 0 のユーザすなわちゲームプレーヤは、ビデオゲームプログラム記録媒体 6 0 から読み出されるビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージをクリアすることにより、特典として、クリアしたステージ番号 N のゲームステージに対応した特典情報をネットワーク 1 0 を介してプロバイダ 2 0 から取得してプリントする権利を獲得する。

【 0 0 3 0 】

上記特典情報をネットワーク 1 0 を介してプロバイダ 2 0 から取得する際には、上記ビデオゲームソフトプログラム本体 6 0 A が記録されているビデオゲームプログラム記録媒体 6 0 からゲームステージ毎の識別情報を読み出してプロバイダ 2 0 に送って認証を受けるようにしているので、上記特典を不正取得することはできない。

【 0 0 3 1 】

上記特典情報のプリント結果として得られる印刷物は、ゲームを離れた遊びや利益を提供できるプレーヤにとって価値のある印刷物とされ、例えば、4 コマ漫画などの著作物、クーポン券、認定証、コレクターズアイテム、トレーディングカード、プロマイド、顧客に対する商品案内やゲームソフト割引券、さらには、ネットワークアダプタを介してサービスプロバイダをアクセスするための ID、パスワード、アドレス等の情報を印刷した印刷物である。この印刷物には、業者により登録された広告や識別情報などが特典内容とともに印刷される。

【 0 0 3 2 】

上記特典情報を提供するプロバイダ 2 0 は、データベースを適宜に更新することによって、上記特典として最新の特典情報を提供する。

【 0 0 3 3 】

図 1 0 の (A) , (B) , (C) , (D) にクーポン券、認定証、コレクターズアイテム、ゲームソフト割引券の印刷例を示す。図 1 0 の (A) や (C) の印刷例では、登録業者による広告が印刷されている。また、図 1 0 の (B) に示し

た認定証の印刷例では、顧客データベースを検索することにより決定される認定順位をが印刷されている。さらに、図10の(D)に示した割引券の印刷例では、識別情報が印刷されている。

【0034】

なお、上記図7のフローチャートに示した手順では、ゲームステージをクリアすると、その時点で特典要求を自動的に行うことになっているが、特典要求の権利を保留したり放棄できるようにしてもよい。また、印刷用のデータを作成する際に、ゲームプレーヤに名前、住所、電話番号などの入力を促し、特典情報に加えて印刷データとすることも可能である。

【0035】

また、上記ビデオゲーム装置30におけるプリンタドライバの取り出しは、ゲームの開始前に行うようにしてもよい。

【0036】

さらに、上記特典情報を印刷可能にする印刷制御プログラムとして最新のプリンタドライバをサービスプロバイダ2が特典情報とともにビデオゲーム装置30に配信するようにしても良い。この場合には、特典情報の印刷をサービスプロバイダ2側で管理することができ、特典のセキュリティを高めることができる。

【0037】

また、サービスプロバイダ2は、業者から集めた商品情報とユーザから集めた顧客情報（ゲームの嗜好やレベル等）を活用し、ゲームユーザに対して効率的なマーケティング活動を行うことができ、その対価として業者から広告料等を得ることができる。また、業者は、上記サービスプロバイダ2を介してゲームユーザに対する販売促進を手軽に行うことができる。

【0038】

この家庭用ゲームシステム100において、ネットワークを介してサービスプロバイダに接続される店舗は、ユーザが上記特典情報に基づく特典を行使する際に、上記特典情報に付加されている識別情報に基づく正当性の判断をネットワークを介して上記サービスプロバイダに依頼することができる。

【 0 0 3 9 】

すなわち、ユーザが上記特典情報に基づく特典を行使する際、例えば、上記特典情報に基づくクーポン券を用いて買い物をする際に、上記クーポン券を受領した店舗は、図 1 1 のフローチャートに示すように、上記クーポン券に印刷されている識別情報(バーコードやMachine Readable Characters)を読み取り装置で読み取り(ステップ S 5 1)、ネットワークを介してサービスプロバイダに識別情報を送って照合を依頼し(ステップ S 5 2)、ネットワークを介してサービスプロバイダから送られてくる照合結果を判定し(ステップ S 5 3)、その判定結果が Y E S すなわち上記識別情報が正規発行の識別情報である場合には、上記特典情報を有効と認め、上記特典情報に基づくクーポン券による買い物に応じる。

【 0 0 4 0 】

また、サービスプロバイダは、図 1 2 に示すように、ネットワークを介して識別情報の照合要求を受け付け(ステップ S 6 1)、顧客データベースを検索し、依頼された識別情報を正規発行の識別情報と照合することにより、上記照合を依頼された識別情報が正規発行の識別情報であるか否かを判定し(ステップ S 6 2)、その判定結果を依頼元にネットワークを介して通知する(ステップ S 6 3)。

【 0 0 4 1 】

【発明の効果】

以上のように、本発明によれば、ビデオゲームソフトプログラム本体と、ビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージをクリアしたときに、サービスプロバイダをアクセスしてクリアしたゲームステージに対応する特典情報を取得して印刷するための識別情報とを含むコンピュータにより読み取り実行可能なビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出し、上記ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行し、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、上記識別情報に基づいてサービスプロバイダをアクセスして、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記サービスプロバイダから取得し、上記サービスプロバイダから取得した特典

情報を印刷データに変換してプリントすることによって、ゲームステージをクリアした特典として、ゲームプレーヤにゲームを離れた遊びや利益を提供することができる。

【0042】

すなわち、従来はゲームステージをクリアしてもただそれだけであったが、本発明によれば、ゲームステージをクリアした特典として、サービスプロバイダからゲームプレーヤにゲームを離れた遊びや利益を提供することができる。

【0043】

また、従来はステージまでクリアしたり、高得点をあげたとしても、それを照明する証明書などを取得することはできなかったが、本発明によれば証明書などを取得することが可能となり、上記証明書などはゲーム機を離れた所でもコミュニケーションのツールとなる。

【0044】

また、ある目標を達成することにより特典が印刷されるので、ゲーム自体も楽しみが増えるが、コレクターズアイテム、トレーディングカード、ブロマイドなどの収集して交換するなど、出てきた印刷物を使って遊ぶことも可能となる。

【0045】

さらに、ゲームソフトの割引購入券を発行することにより、ゲームプレーヤの購買意欲を高め、販売の促進を図ることができる。

【0046】

なお、上記特典情報をサービスプロバイダから取得する際には、上記ビデオゲームソフトプログラム本体が記録されているビデオゲームプログラム記録媒体からゲームステージ毎の識別情報を読み出してプロバイダに送って認証を受けるようにしているので、上記特典を不正取得することはできない。

【0047】

上記特典情報を提供するサービスプロバイダは、データベースを適宜に更新することによって、上記特典として最新の特典情報を提供することができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明を適用した家庭用ゲームシステムの構成図である。

【図 2】

上記家庭用ゲームシステムにおけるサービスプロバイダのハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 3】

上記家庭用ゲームシステムにおけるビデオゲーム装置のハードウェア構成を示すブロック図である。

【図 4】

上記家庭用ゲームシステムにおけるユーザ登録処理を示すフローチャートである。

【図 5】

上記家庭用ゲームシステムにおける特典登録処理を示すフローチャートである。

【図 6】

上記家庭用ゲームシステムにおいて使用するビデオゲームプログラム記録媒体の構造を模式的に示す図である。

【図 7】

上記家庭用ゲームシステムを構成するビデオゲーム装置のプロセッサによるビデオゲームソフトプログラムに従ったゲームモードの制御動作を示すフローチャートである。

【図 8】

上記家庭用ゲームシステムを構成するビデオゲーム装置のプロセッサによるビデオゲームソフトプログラムに従った特典モードの制御動作を示すフローチャートである。

【図 9】

上記家庭用ゲームシステムを構成するサービスプロバイダのプロセッサによる特典発行処理動作を示すフローチャートである。

【図 10】

上記家庭用ゲームシステムにおける特典の印刷例を示す図である。

【図 11】

上記家庭用ゲームシステムにおいて特典情報に基づくサービスの提供の際に行われる上記特典情報の有効性確認処理を示すフローチャートである。

【図 12】

上記家庭用ゲームシステムにおいてサービスプロバイダにより行われる特典情報の有効性判定処理を示すフローチャートである。

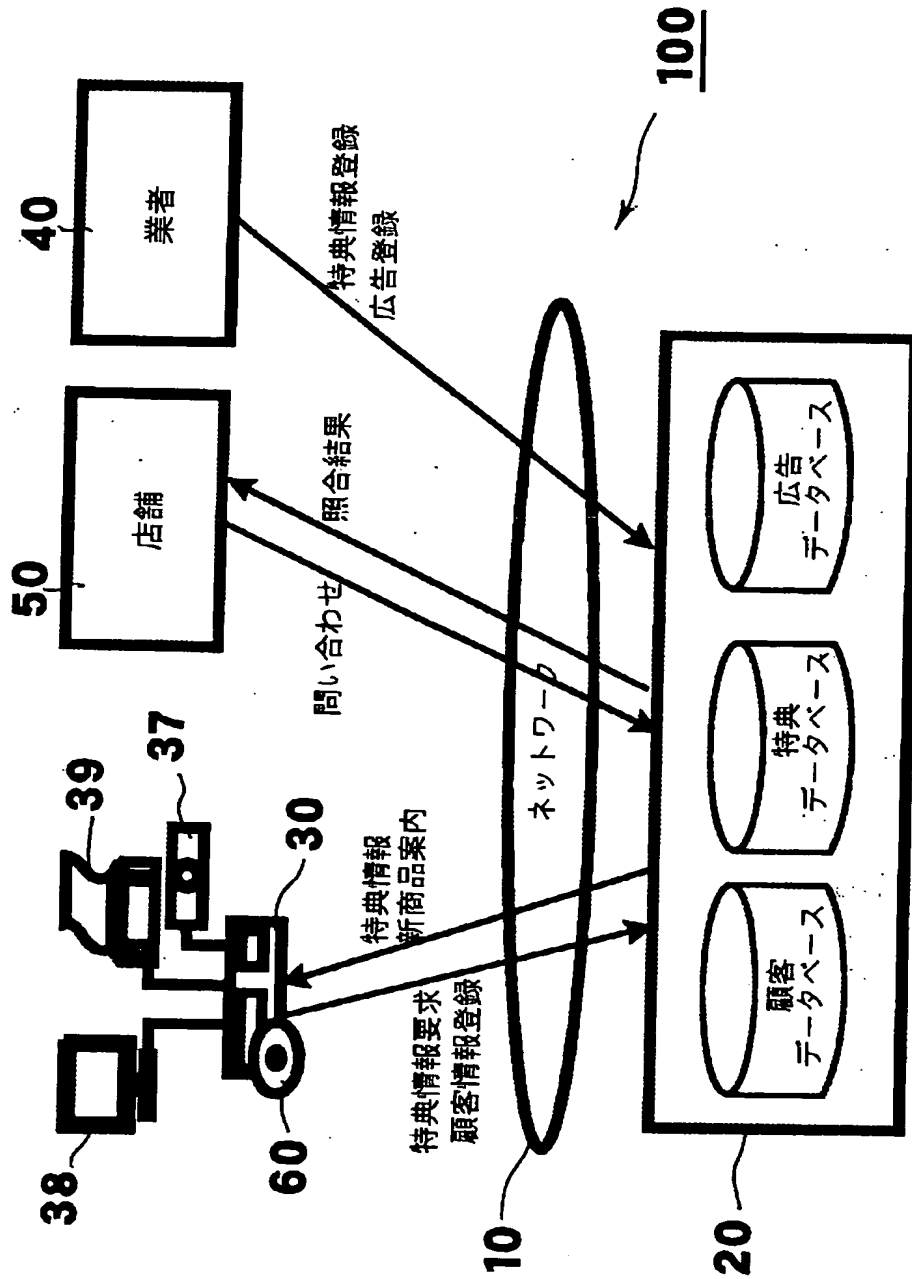
【符号の説明】

10 ネットワーク、20 サービスプロバイダ、21 プロセッサ、22
ハードディスクドライブ、23 メモリ、24 メモリ管理部、25 I/Oコ
ントローラ、26 ネットワークアダプタ、30 ビデオゲーム装置、31 プ
ロセッサ、32 ディスクドライブ、33 メモリ、34 メモリ管理部、35
I/Oコントローラ、36 ネットワークアダプタ、37 コントローラ、3
8 画像表示装置、39 プリンタ装置、60 ビデオゲームプログラム記録媒
体、100 家庭用ゲームシステム

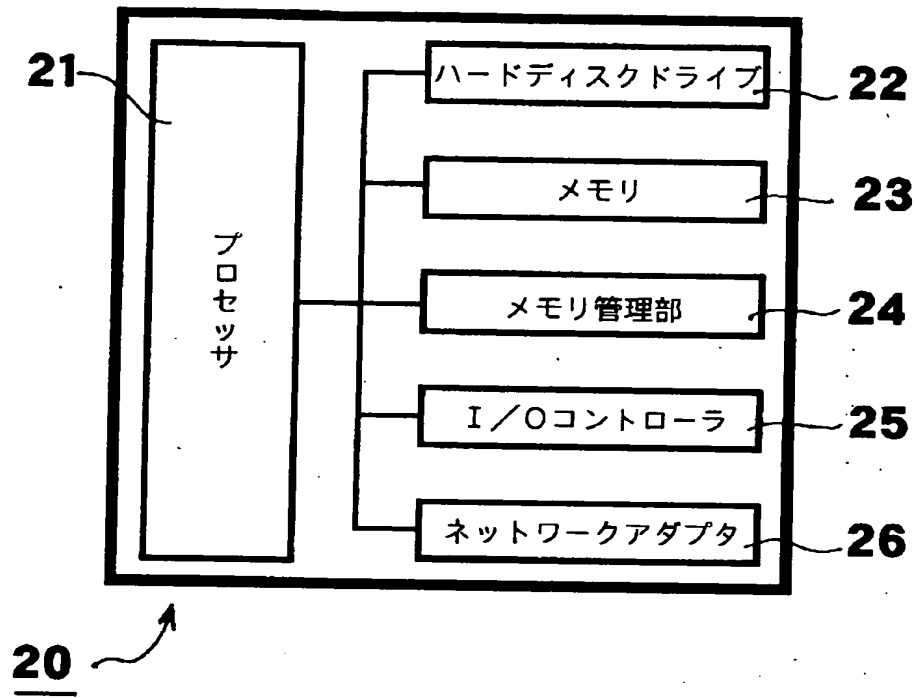
【書類名】

図面

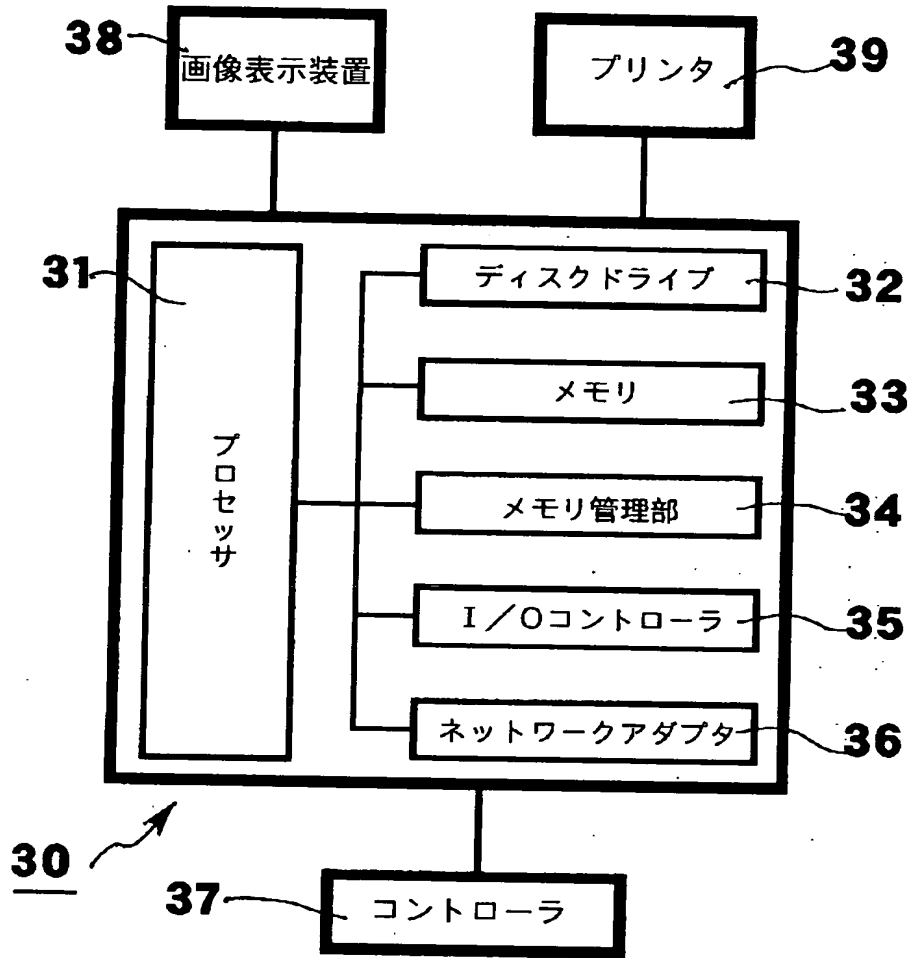
【図 1】



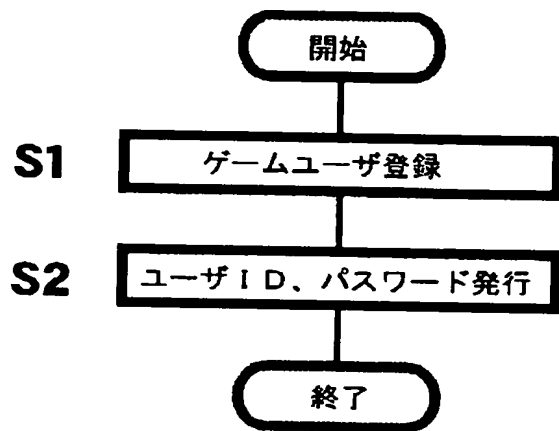
【図 2】



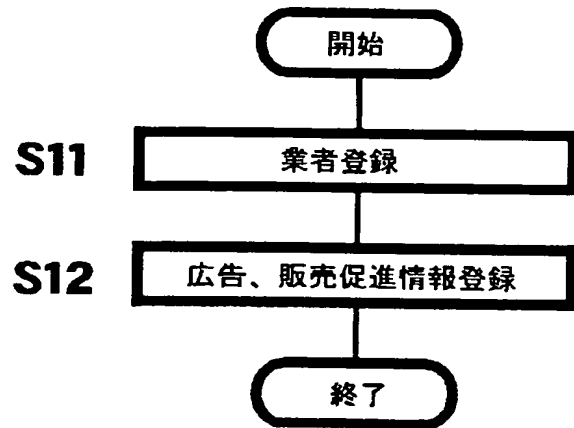
【図 3】



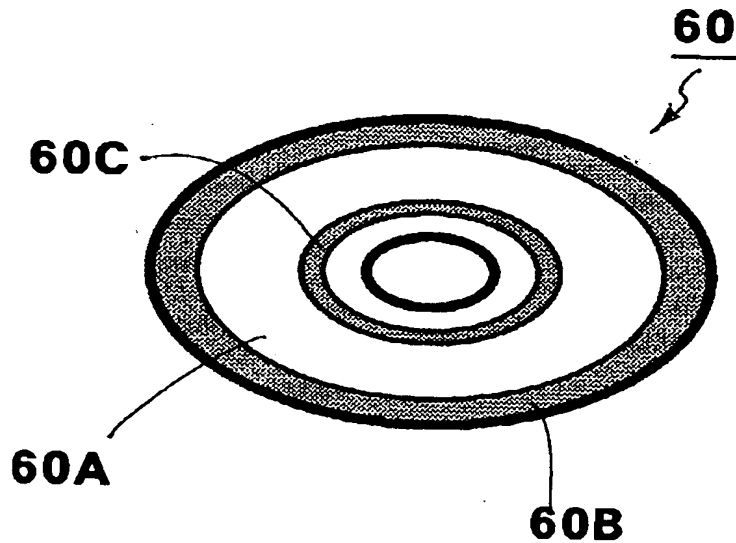
【図 4】



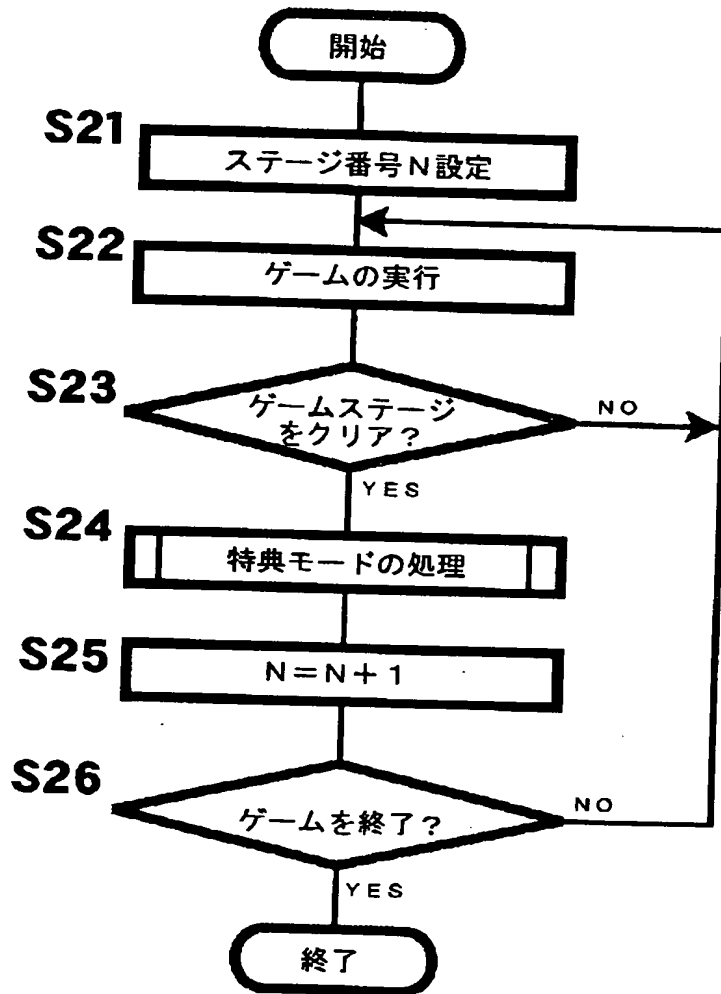
【図 5】



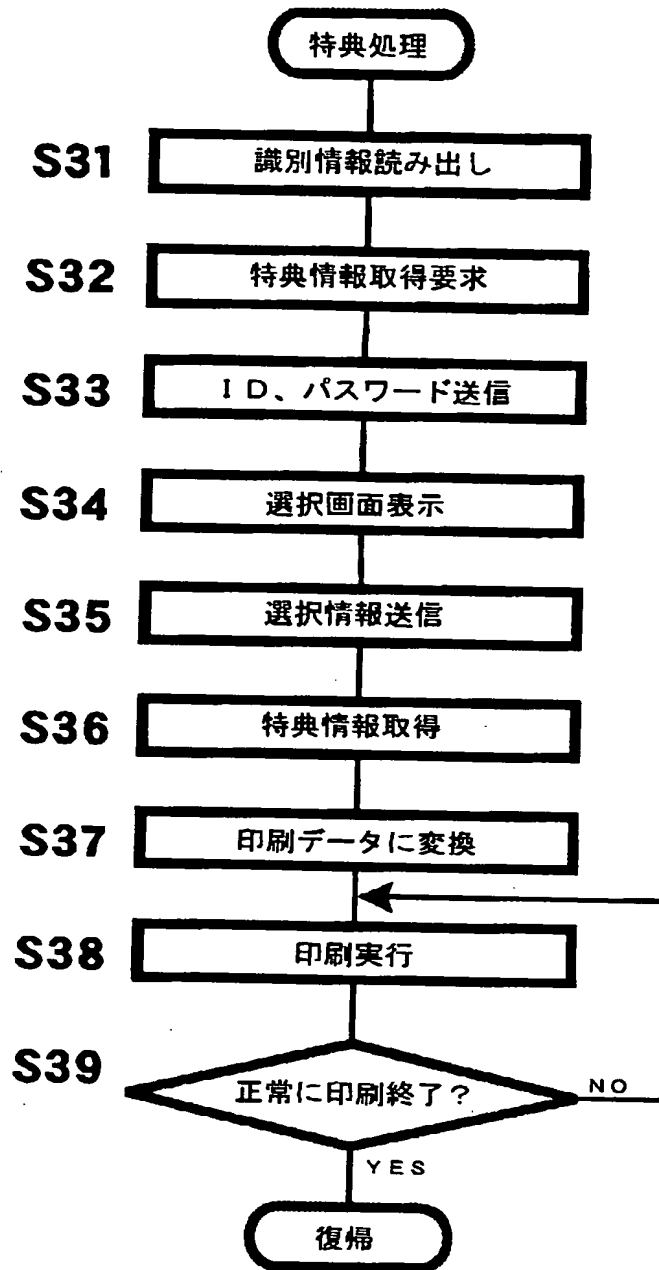
【図 6】



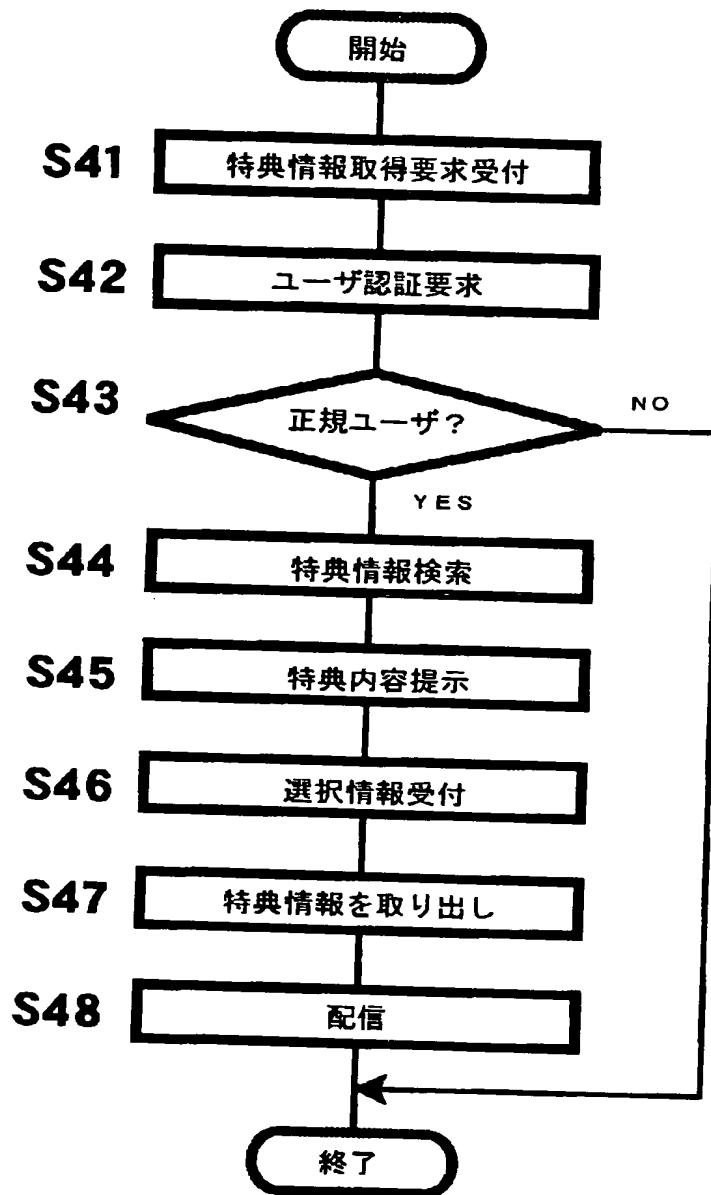
【図 7】



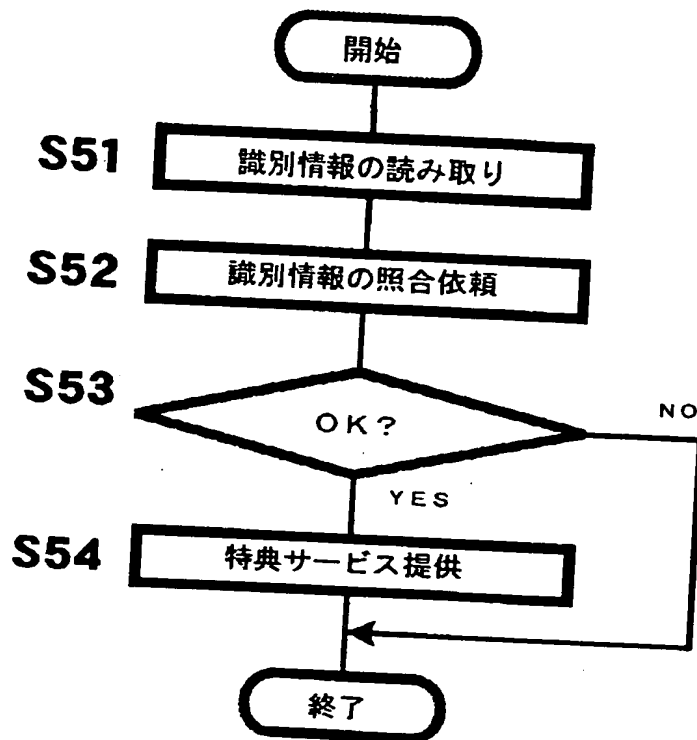
【図 8】



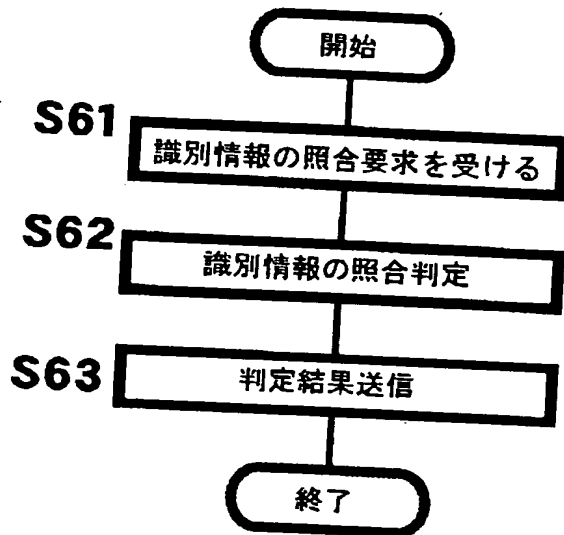
【図 9】



【図 11】



【図 12】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲームステージをクリアすると、特典としてプレーヤにとって価値のある特典情報を出力できるようにする。

【解決手段】 ビデオゲームソフトプログラム本体と、ビデオゲームソフトプログラムに従って進行されるビデオゲームのゲームステージをクリアしたときに、サービスプロバイダをアクセスしてクリアしたゲームステージに対応する特典情報を取得して印刷するための識別情報とを含むコンピュータにより読み取り実行可能なビデオゲームソフトプログラムが記録されたビデオゲームプログラム記録媒体60から上記ビデオゲームソフトプログラムを読み出し、上記ビデオゲームソフトプログラムに従ってビデオゲームを進行し、上記ビデオゲームのゲームステージがクリアされたときに、上記識別情報に基づいてサービスプロバイダ20をアクセスして、クリアされたゲームステージに対応する特典情報を上記サービスプロバイダから取得し、上記サービスプロバイダから取得した特典情報を印刷データに変換してプリントする。

【選択図】 図1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[000002185]

1. 変更年月日

1990年 8月30日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都品川区北品川6丁目7番35号

氏 名

ソニー株式会社

This Page Blank (uspto)